



SIDANG AKADEMIK 2019/2020

SEMESTER 1

PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN

PPG 214- KAEDAH MENGAJAR BAHASA MELAYU 1

LAPORAN PROJEK BM BEST 2.0

KUMPULAN 10- PERMAINAN DADU BERACUN

TARIKH PENGHANTARAN: 16 DISEMBER 2019

DISEDIAKAN UNTUK : DR. FADZILAH BINTI AMZAH

Imej	Nama
	ASMIDAR BINTI MOHD TAB 136341
	NURASYIKIN BINTI JAWAD 136467
	TING TZE KIONG 136509

1.0 MAKLUMAT PROJEK

1.1 Pengenalan projek

Projek BM BEST ialah sebuah projek yang dijalankan oleh mahasiswa/i Universiti Sains Malaysia (USM) yang mengambil kursus Kaedah Mengajar Bahasa Melayu I (PPG 214) pada sidang akademik 2019/2020. Projek ini dijalankan bagi memenuhi tugas kursus ini di samping memberi pendedahan kepada pelajar Kursus PPG 214 tentang suasana pengajaran di sekolah. Projek ini telah dijalankan di beberapa buah sekolah sekitar Pulau Pinang pada tarikh yang berbeza. Projek ini telah dikendalikan oleh pensyarah Kursus PPG 214 iaitu Dr. Fadzilah Binti Amzah. Kumpulan tutorial kami merupakan kumpulan pertama menjalankan projek ini di Sekolah Menengah Kebangsaan Datuk Haji Mohd Nor Ahmad pada 8 November 2019. Kumpulan sasaran kami ialah murid Tingkatan 2 dan 3.

Sebelum ke sekolah ini, kami telah mengadakan persediaan aktiviti yang akan kami lakukan. Kami telah menyiapkan sebuah modul dan rancangan aktiviti. Kumpulan tutorial kami telah dipecahkan pula kepada 10 kumpulan kecil yang mempunyai dua hingga tiga orang ahli. Pembahagian kumpulan ini adalah berdasarkan kumpulan pembentangan simulasi mengajar bagi Kursus PPG 214.

Projek ini membantu pelajar yang mengambil Kursus PPG 214 untuk merasai sendiri pengalaman mengendalikan murid di sekolah. Menariknya projek ini adalah bersifat santai iaitu penyampaian isi pelajaran atau maklumat adalah dalam bentuk aktiviti dan permainan. Modul dan alat bantu mengajar yang telah dibina digunakan ketika menjalankan aktiviti bersama murid di sekolah. Mahasiswa/i juga berpeluang berkongsi ilmu dan pengetahuan berkaitan isi pelajaran yang dipilih.

1.2 Objektif

Objektif pelaksanaan projek 'BM BEST' adalah untuk:

1. Memberi pendedahan kepada mahasiwa/I Universiti Sains Malaysia (USM) tentang persekitaran mengajar di sekolah.
2. Memberi peluang pelajar USM yang mengambil kursus PPG 214 untuk berkongsi pengetahuan dengan murid sekolah tentang sesuatu topik.
3. Melahirkan bakal pendidik yang bersifat kreatif dan kritis dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan menggunakan aktiviti pembelajaran PAK 21.
4. Membentuk nilai kerjasama dalam kumpulan untuk menyelesaikan sesuatu tugas.
5. Membentuk keyakinan dan keberanian dalam mengendalikan sesuatu program yang melibatkan pihak luar.

2.0 INPUT (MODUL)

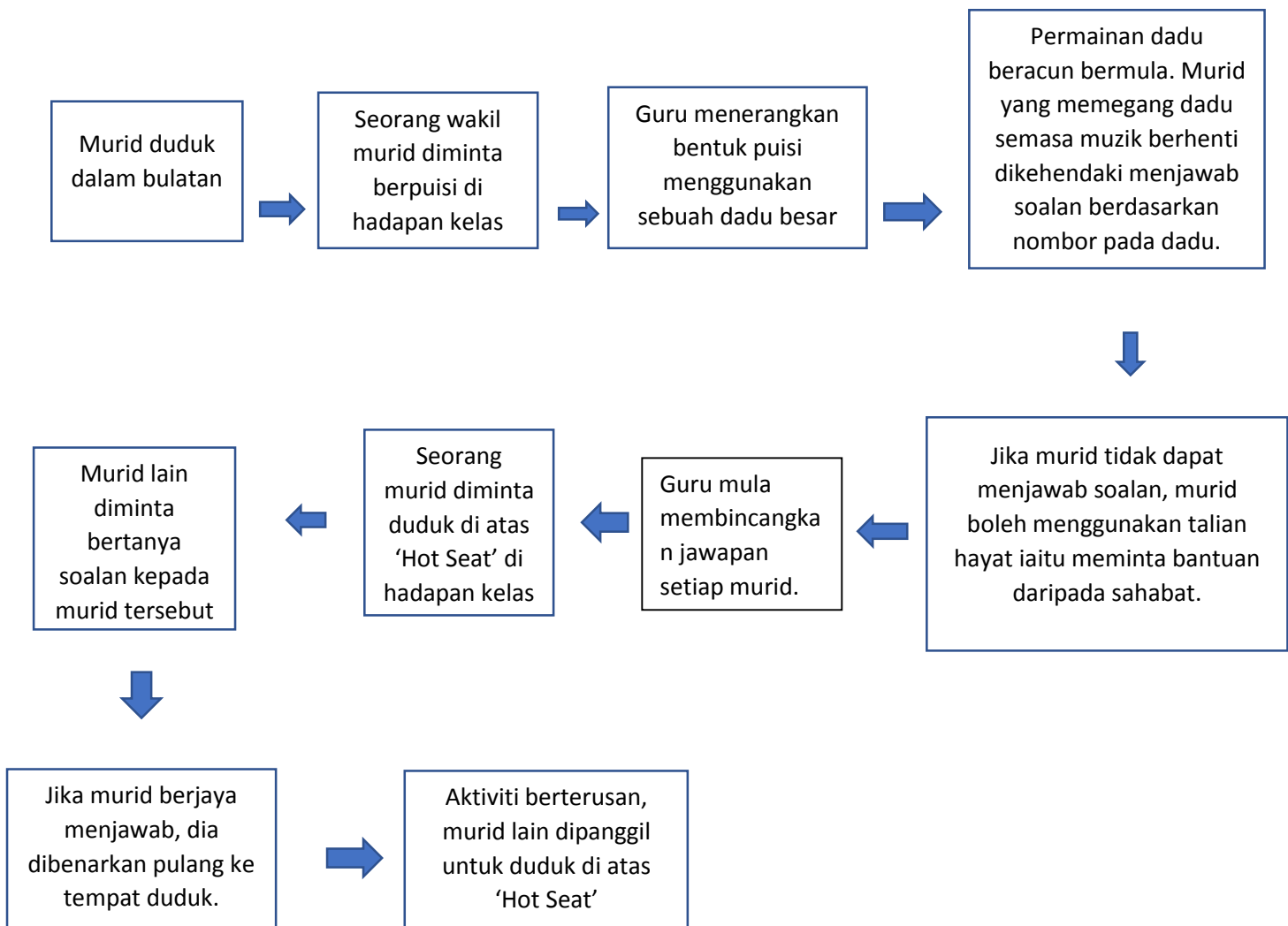
2.1 Modul BM BEST (Asal)

Tema	Bahasa dan Kesusasteraan
Tajuk	Dadu Beracun. Puisi “Kita Umpama Sehelai Daun”
Aspek Bahasa	Aspek Seni Bahasa
Sinopsis	Permainan ini bertujuan memberi pengetahuan tentang puisi yang ingin dikaji iaitu “Kita Umpama Sehelai Daun”. Murid berupaya mengetahui makna puisi yang dikaji dengan aktiviti dadu beracun. Murid dapat berkongsi pengetahuan mereka dengan rakan sekelas. Selain itu, murid dapat mengenalpasti ciri- ciri bentuk puisi dan menjelaskan pengetahuan mereka. Guru akan membantu murid memahami makna puisi dengan membetulkan jawapan mereka. Murid akan mempunyai rasa ingin tahu semasa mencari jawapan bagi setiap persoalan. Melalui permainan ‘Hot Seat’ pula, pengetahuan murid pada hari itu dapat dikukuhkan lagi dengan pelbagai soalan.
Standard Kandungan	4.1 Memahami dan mengapresiasi karya sastera dengan memberikan respons peribadi.
Standard Pembelajaran	4.1.2 Memahami dan mengapresiasi karya puisi dengan memberikan respons peribadi tentang bentuk, huraian maksud dengan betul, rasional dan penuh penghayatan.
Objektif Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menghuraikan maksud puisi dengan betul mengikut rangkap secara individu.• Mengenalpasti 3 ciri- ciri bentuk dalam puisi secara rawak.• Menerangkan makna dan bentuk puisi dengan terperinci secara individu.

<p>Bahan Pengajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop dan Speaker • Kertas yang mengandungi puisi “Kita Umpama Sehelai Daun” • Dadu beracun • Kerusi/ “Hot Seat”
<p>Arahan Permainan</p>	<p>Aktiviti 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid diminta duduk dalam bulatan. 2. Murid diberikan sehelai kertas yang mengandungi puisi “Kita Umpama Sehelai Daun”. 3. Seorang wakil murid diminta berpuisi di hadapan kelas. 4. Guru menayangkan video puisi di hadapan kelas. 5. Guru menerangkan bentuk puisi menggunakan sebuah dadu besar. 6. Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diedarkan sambil muzik dimainkan. 7. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki menjawab soalan berdasarkan nombor pada dadu. 8. Jika murid tidak dapat menjawab soalan, murid boleh menggunakan talian hayat iaitu meminta bantuan daripada sahabat. 9. Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab. 10. Guru mula membincangkan jawapan setiap murid.

Aktiviti 2

1. Seorang murid diminta duduk di atas 'Hot Seat' di hadapan kelas.
2. Guru memberikan satu soalan dan harus dijawab oleh murid tersebut.
3. Murid lain diminta menanya soalan kepada murid tersebut.
4. Jika murid berjaya menjawab, dia dibenarkan pulang ke tempat asal.
5. Jika murid tersebut gagal menjawab dia boleh menggunakan talian hayat.
6. Aktiviti berterusan, murid lain dipanggil untuk duduk di atas 'Hot Seat'.



2.2 Modul BM BEST (Terkini)

Tema	Bahasa dan Kesusasteraan
Tajuk	Dadu Beracun.
Aspek Bahasa	Aspek Seni Bahasa
Sinopsis	Permainan dadu beracun bertujuan mengukuhkan pengetahuan murid tentang bentuk puisi. Guru akan memberi penerangan ringkas tentang bentuk puisi yang baik dengan menggunakan papan tanda yang mengandungi formula. Murid kemudiannya akan melambung dadu beracun dan harus menjawab soalan yang diberikan iaitu berkaitan bentuk puisi. Jika murid mampu menjawab soalan, mereka akan diberi ganjaran. Formula yang disediakan bertujuan mengingatkan pelajar tentang bentuk puisi yang baik. Permainan ini pula bertujuan menguji tahap kefahaman murid tentang bentuk puisi. Permainan ini juga bertujuan menjadikan murid lebih bersungguh- sungguh dalam melakukan sesuatu perkara.
Standard Kandungan	4.1 Memahami dan mengapresiasi karya sastera dengan memberikan respons peribadi.
Standard Pembelajaran	4.1.2 Memahami dan mengapresiasi karya puisi dengan memberikan respons peribadi tentang bentuk, huraian maksud dengan betul, rasional dan penuh penghayatan.
Objektif Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalpasti sekurang- kurangnya 3 bentuk puisi secara individu.• Menerangkan bentuk puisi dengan terperinci secara individu.
Bahan Pengajaran	<ul style="list-style-type: none">• Lagu ‘ayam didik’• Dadu beracun• Papan tanda formula• Televisyen ilmiah

Arahan

Permainan

Aktiviti 1

1. Murid diminta duduk dalam bulatan.
2. Menggunakan papan tanda, guru menerangkan bentuk puisi menggunakan formula:

BEruk = BEntuk

RAmli = RAngkap

BAnyak = BAris

KAcau = KAta

Semua = Suku kata

RImas = RIma akhir

3. Guru akan menerangkan bentuk puisi dengan merujuk televisyen ilmiah yang mengandungi Sajak “**Kita Umpama Sehelai Daun**”

SAJAK KITA UMPAMA SEHELAI DAUN

kita umpama sehelai daun (a)
bertunas segar di hujung ranting (b)
lalu melebar dan merimbun (a)
tempat bercanda unggas meriang (b)
di bawah redup bebayang mentari (c)

*5 baris

*4-5 patah perkataan

andai kikir jasa dan bakti (a)
di mana lagi tempat bernaung (b)
dari tusukan bahang memijar (c)
unggas kecil tidak berkudrat (d)

*4 baris

*4-5 patah perkataan

kita umpama sehelai daun (a)
bakal kering sampai waktunya (b)
usahlah angkuh keupayaan diri (c)
sehingga lupa makhluk *duaafa* (b)
ingin bernaung mencari hidup (d)

*5 baris

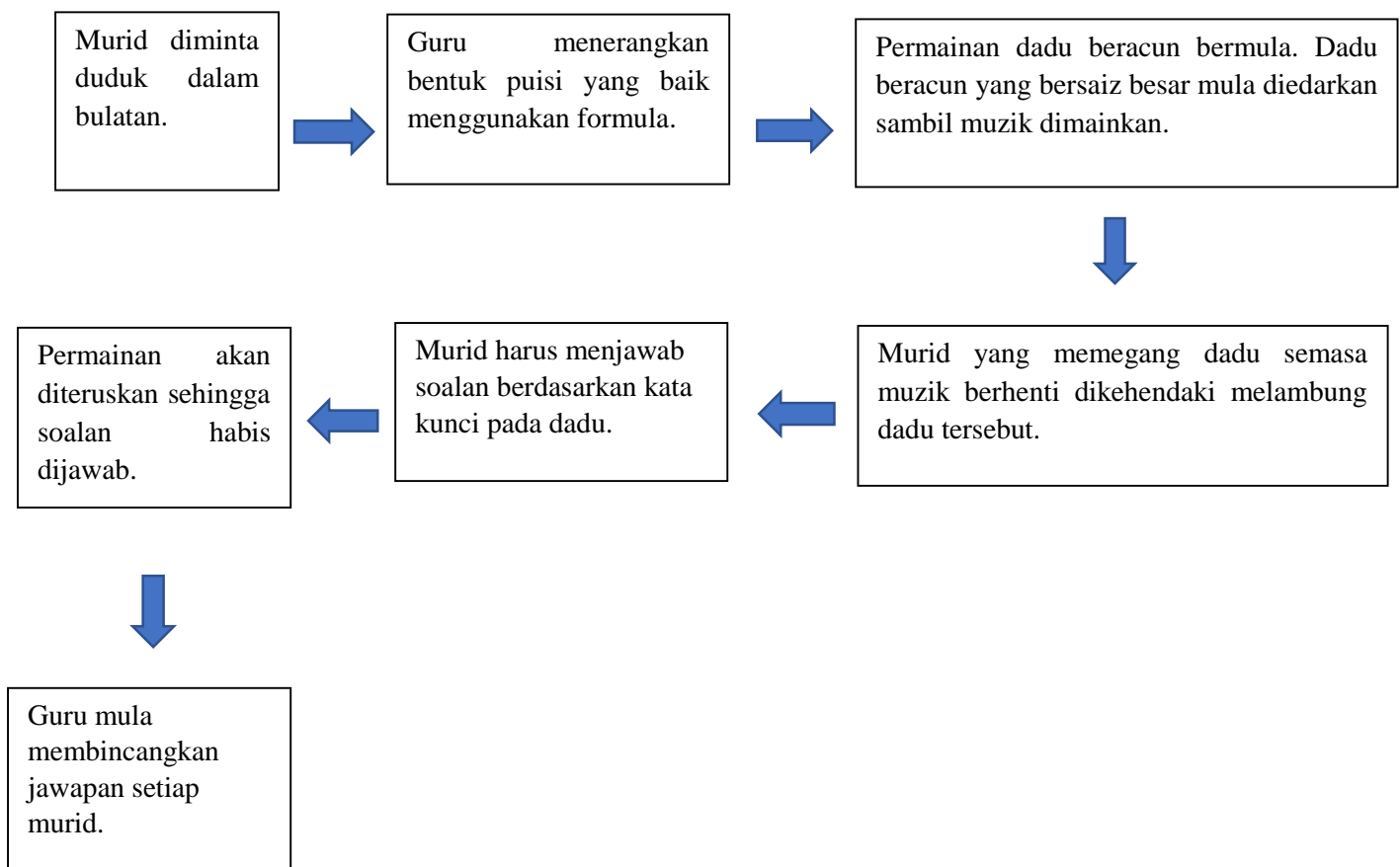
*4 patah perkataan

jadilah sehelai daun (a)
hijau menunas menyegar mata (b)
kering gugur menjadi baja (b)

*3 baris

*3-4 patah perkataan

	<p>4. Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diedarkan sambil muzik dimainkan.</p> <p>5. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki melambung dadu tersebut.</p> <p>6. Murid harus menjawab soalan berdasarkan kata kunci pada dadu. Antara kata kunci yang diletakkan ialah bentuk, rangkap, baris, perkataan, suku kata dan rima akhir.</p> <p>7. Murid yang menjawab dengan betul akan diberi ganjaran iaitu gula-gula.</p> <p>8. Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab.</p> <p>9. Guru mula membincangkan jawapan murid.</p>
--	--



3.0 PROSES PELAKSANAAN AKTIVITI BM BEST

3.1 Sebelum

Kami telah membuat beberapa perancangan bagi projek BM BEST yang diadakan di SMK Datuk Haji Mohd Nor Ahmad. Kami telah mengadakan perbincangan untuk menghasilkan sebuah modul BM BEST. Ketika perbincangan dijalankan, kami bertiga telah menyumbangkan idea masing-masing antaranya ialah kami ingin mengadakan dua permainan iaitu permainan 'Dadu Beracun' dan 'Kerusi Panas' atau 'Hot Seat'. Permainan dadu beracun akan dimulakan dengan penerangan daripada guru berkenaan bentuk sajak. Kemudian, murid diminta membalik dadu tersebut dan menjawab soalan yang diberikan. Guru akan membincangkan semula jawapan murid. Permainan 'Hot Seat' pula bertujuan menguji kefahaman murid mengenai bentuk puisi. Murid diminta duduk di atas sebuah kerusi di tengah kelas dan menjawab soalan yang diajukan. Aktiviti ini diteruskan dengan memanggil murid lain pula.

Setelah sesi perbincangan selesai dan sebuah modul dihasilkan, kami telah menghantar modul ini untuk disemak oleh Dr. Fadzilah binti Amzah yang merupakan pensyarah kursus Kaedah Mengajar Bahasa Melayu 1 (PPG 214). Dr. Fadzilah telah menyemak modul kami dan menyatakan maklumat tambahan buat kami. Dr. Fadzilah juga meminta kami membuat pembetulan pada modul kami supaya kelihatan lebih kemas. Setelah membuat pembetulan, kami hanya memilih satu aktiviti atau permainan sahaja kerana kesuntukan masa bermain. Kami telah memilih permainan 'Dadu Beracun' untuk dipersembahkan buat murid di sekolah.

NAMA		NO. MATRIK	
ASMIDAR BINTI MOHD TAB		136341	
NURASYIKIN BINTI JAWAD		136467	
TING TZE KIONG		136509	
Tema	Perpaduan		
Tajuk	Dadu Beracun, Padi "Kita Umpama Sebelai Daun"		
Aspek Bahasa	Aspek Seni Bahasa		
Sinopsis	Permainan ini bertujuan memberi pengetahuan tentang puisi yang ingin diuji iaitu "Kita Umpama Sebelai Daun". Murid berupaya mengetahui makna puisi yang ditulis dengan aktiviti dadu beracun. Murid dapat berkesan pengetahuan mereka dengan melaksanakan pengetahuan mereka. Guru akan membantu murid memahami makna puisi dengan membentangkan jawapan mereka. Murid akan mempunyai rasa ingin tahu semasa mencari jawapan bagi setiap persoalan. Melalui permainan "Hot Seat" pula, pengetahuan murid pada hari ini dapat dikukuhkan lagi dengan pelbagai soal.		
Standard Kandungan	4.1 Memahami dan mengapresiasi karya sastra dengan memberikan respons peribadi.		
Standard Pembelajaran	4.1.2 Memahami dan mengapresiasi karya puisi dengan memberikan respons peribadi tentang bentuk, bunyi, maksud dengan betul, rasional dan penuh penghayatan.		
Objektif Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menghuraikan maksud puisi dengan betul mengikut rangkap secara individu. Mengenalpasti 3 ciri-ciri bentuk dalam puisi secara rawak. Menerangkan makna 10 bentuk puisi dengan terperinci secara individu. 		
Bahan Pengajaran	<ul style="list-style-type: none"> Lagu dan Spoken Kertas yang mengandungi puisi "Kita Umpama Sebelai Daun" Dadu beracun Kerusi / 'Hot Seat' 		

Formula ulu bentuk puisi

Arahan Permainan	Aktiviti 1
	<ol style="list-style-type: none"> Murid diminta duduk dalam bulatan. Murid diberikan sehelai kertas yang mengandungi puisi "Kita Umpama Sebelai Daun". Seorang wakil murid diminta berpuisi di hadapan kelas. Guru menerangkan video puisi di hadapan kelas. Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diletakkan sambil muzik dimainkan. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki menjawab soalan berdasarkan nombor pada dadu. Jika murid tidak dapat menjawab soalan, murid boleh menggunakan talian hayat iaitu meminta bantuan daripada sahabat. Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab. Guru mula membincangkan jawapan setiap murid.
	<ol style="list-style-type: none"> Seorang murid diminta duduk di atas 'Hot Seat' di hadapan kelas. Guru memberikan 5 soalan dan harus dijawab. Murid lain diminta menanya soalan kepada murid tersebut. Jika murid berjaya jawab, dia dibenarkan pulang ke tempat asal. Jika murid tersebut gagal menjawab dia boleh menggunakan talian hayat. Aktiviti berterusan, murid lain dipanggil untuk duduk di atas 'Hot Seat'.

```

graph TD
    A[Murid duduk dalam bulatan] --> B[Seorang wakil murid diminta berpuisi di hadapan kelas.]
    B --> C[Guru menerangkan bentuk puisi menggunakan sebuah dadu besar.]
    C --> D[Permainan dadu beracun bermula. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki menjawab soalan berdasarkan nombor pada dadu.]
    D --> E[Murid lain diminta menanya soalan kepada murid tersebut.]
    E --> F[Seorang murid diminta duduk di atas 'Hot Seat' di hadapan kelas.]
    F --> G[Guru mula membincangkan jawapan setiap murid.]
    G --> H[Jika murid tidak dapat menjawab soalan, murid boleh menggunakan talian hayat iaitu meminta bantuan daripada sahabat.]
    H --> I[Aktiviti berterusan, murid lain dipanggil untuk duduk di atas 'Hot Seat'.]
    I --> J[Guru mula membincangkan jawapan setiap murid.]
  
```

Rajah 1 dan 2: Modul asal

NAMA		NO. MATRIK	
ASMIDAR BINTI MOHD TAB		136341	
NURASYIKIN BINTI JAWAD		136467	
TING TZE KIONG		136509	
Tema	Perpaduan		
Tajuk	Dadu Beracun		
Aspek Bahasa	Aspek Seni Bahasa		
Sinopsis	Permainan dadu beracun bertujuan mengukuhkan pengetahuan murid tentang bentuk puisi. Guru akan memberi penerangan ringkas tentang bentuk puisi yang baik dengan menggunakan papan tanda yang mengandungi formula. Murid kemudiannya akan melambing dadu beracun dan harus menjawab soalan yang diberikan iaitu berkaitan bentuk puisi. Jika murid mampu menjawab soalan, mereka akan diberi ganjaran manakala yang tidak berjaya menjawab puisi, akan didenda. Formula yang disediakan bertujuan mengingatkan pelajar tentang bentuk puisi yang baik. Permainan ini pula bertujuan menguji tahap kefahaman murid tentang bentuk puisi. Permainan ini juga bertujuan menjadikan murid lebih bersemangat-sungguh dalam melakukan sesuatu perkara.		
Standard Kandungan	4.1 Memahami dan mengapresiasi karya sastra dengan memberikan respons peribadi.		
Standard Pembelajaran	4.1.2 Memahami dan mengapresiasi karya puisi dengan memberikan respons peribadi tentang bentuk, bunyi, maksud dengan betul, rasional dan penuh penghayatan.		
Objektif Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalpasti sekurang-kurangnya 3 bentuk puisi secara individu. Menerangkan bentuk puisi dengan terperinci secara individu. 		
Bahan Pengajaran	<ul style="list-style-type: none"> Lagu 'ayam diuk' Dadu beracun Papan tanda formula Televiyen lntiah 		

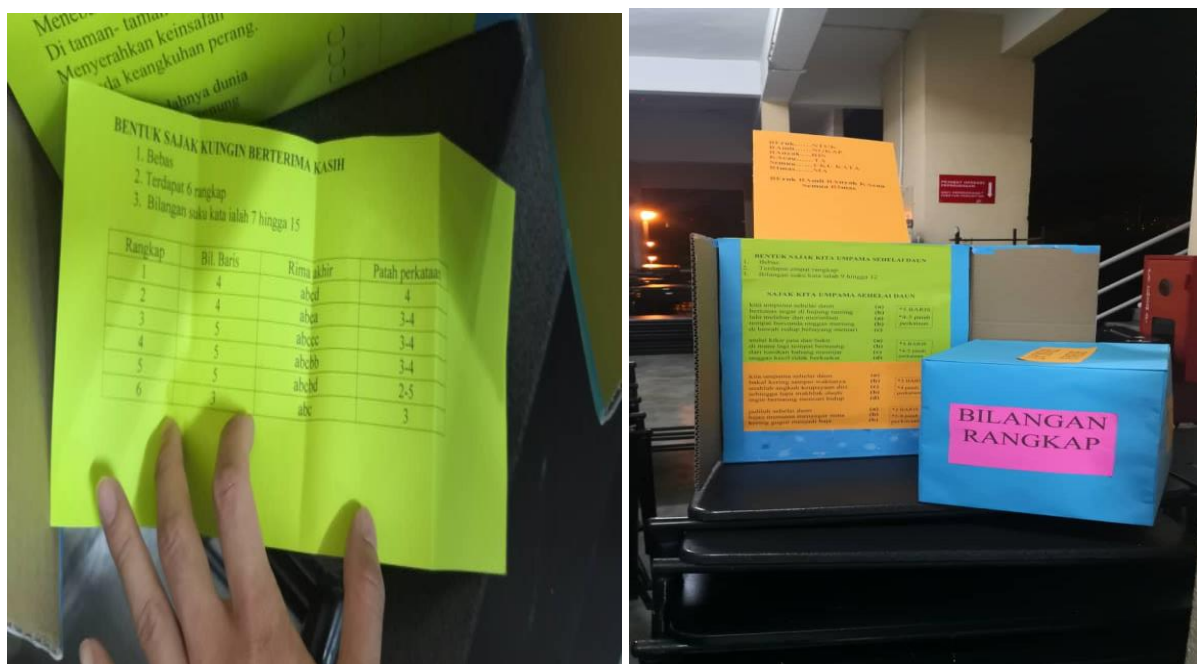
Arahan Permainan	Aktiviti 1
	<ol style="list-style-type: none"> Murid diminta duduk dalam bulatan. Guru menerangkan bentuk puisi yang baik menggunakan formula BERUK RAMLI BANYAK KACAU SEMUA RIMAS. Melalui formula ini, murid akan mudah memahami dan mengingati bentuk puisi dengan baik. Guru akan menerangkan bentuk puisi dengan menjiwai televiyen lntiah yang mengandungi Sajak "Kita Umpama Sebelai Daun". Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diletakkan sambil muzik dimainkan. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki melambing dadu tersebut. Murid harus menjawab soalan berdasarkan kata kunci pada dadu. Antara kata kunci yang diletakkan ialah bentuk, rangkap, baris, perkataan, suku kata dan rima akhir. Murid yang menjawab dengan betul akan diberi ganjaran iaitu gula-gula. Jika murid tidak dapat menjawab soalan, murid akan didenda. Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab. Guru mula membincangkan jawapan murid.

```

graph TD
    A[Murid diminta duduk dalam bulatan.] --> B[Guru menerangkan bentuk puisi yang baik menggunakan formula.]
    B --> C[Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diletakkan sambil muzik dimainkan.]
    C --> D[Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki melambing dadu tersebut.]
    D --> E[Murid harus menjawab soalan berdasarkan kata kunci pada dadu.]
    E --> F[Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab.]
    F --> G[Guru mula membincangkan jawapan setiap murid.]
  
```

Rajah 3 dan 4: Modul terkini

Seterusnya, kami telah berjumpa sekali lagi untuk menyiapkan Alat Bantu Mengajar (ABM). Antara ABM yang kami hasilkan ialah dadu beracun, papan tanda formula dan televisyen ilmiah. Kami menghasilkan ABM ini supaya murid lebih tertarik untuk bermain permainan yang kami jalankan. Kami mengambil masa dua hari untuk menyiapkan ABM ini. Setiap ahli kumpulan memberikan komitmen dan meluangkan masa untuk menyiapkan ABM ini.



Rajah 5 dan 6: Alat Bantu Mengajar (ABM) yang dihasilkan

Setelah ABM kami siap dan boleh digunakan, kami berbincang pula berkaitan pembahagian tugas ketika di sekolah. Bahagian penerangan kepada murid akan diadakan secara bergilir- gilir iaitu bermula dengan Asmidar, Nurasyikin dan Ting. Bahagian mengambil gambar juga akan dilakukan secara bergilir- gilir menggunakan telefon bimbit masing- masing. Pembahagian tugas secara bergilir- gilir ini bertujuan memberikan peluang untuk setiap ahli kumpulan merasai sendiri pengalaman mengajar dan menerang.

Sehari sebelum program ini diadakan, kami telah diedarkan t-shirt BM BEST yang berwarna biru pekat. Corak pada t-shirt ini amat menarik dan sesuai untuk program kami. Tujuan t-shirt ini diedarkan adalah untuk memastikan keseragaman setiap daripada kami semasa ke sekolah keesokan harinya.

3.2 Semasa

Pada 8 November 2019 (Jumaat), kami telah bertolak ke SMK Datuk Haji Mohd Nor Ahmad untuk menjalankan program BM BEST. Pelajar telah bertolak mengikut kumpulan masing-masing dan tiba di sekolah tersebut jam 8.00 pagi. Ketua bagi tutor kami iaitu Mohd Irman dan pembantunya Nurasyikin telah berjumpa dengan Pengetua dan guru Bahasa Melayu di sekolah ini. Kami kemudiannya diarahkan untuk ke lokasi masing-masing mengikut kumpulan. Pembahagian kami adalah berdasarkan stesen dan memandangkan kumpulan kami kumpulan terakhir kami ditempatkan di Stesen 10 iaitu di Makmal Biologi di sekolah tersebut. Sementara Irman dan Syikin memberikan sedikit penerangan kepada murid Tingkatan 2 dan 3, kami membuat persediaan tempat dan menyusun ABM kami.



Rajah 7 dan 8: Pintu masuk SMK Datuk Haji Mohd Nor Ahmad



Rajah 9: Setiap kumpulan berkumpul sebelum bergerak ke lokasi masing- masing

Terdapat 10 kumpulan murid yang terdiri daripada murid Tingkatan 2 dan 3. Setiap kumpulan terdiri daripada 5 hingga 8 orang pelajar. Kami memulakan aktiviti dengan memperkenalkan serba sedikit tentang diri kami, kemudian kami terus memberikan penerangan berkaitan tajuk kami iaitu bentuk sajak. Kami telah menggunakan formula '**BERuk RAmli BANYak KAcAu Semua RImas**' yang mewakili **Bentuk, Rangkap, Baris, Kata/Perkataan, Suku Kata dan Rima akhir**. Kami telah menggunakan ABM papan tanda dan televisyen ilmiah semasa menerangkan formula ini. Selesai sesi penerangan, kami beralih pula permainan dadu beracun. Murid mengedarkan dadu beracun diiringi muzik daripada speaker. Ketika muzik berhenti, murid yang memegang dadu tadi dikehendaki membaling dadu tersebut dan menjawab soalan yang diberikan. Antara soalan yang diberikan ialah, '**nyatakan bilangan rangkap bagi sajak 'Kuingin Berterima Kasih'**'. Setelah seorang murid berjaya menjawab soalan, permainan diteruskan lagi. Jika murid tidak dapat menjawab soalan, murid boleh mendapatkan bantuan daripada rakan- rakannya. Permainan diteruskan sehingga kesemua murid dapat menjawab soalan.



Rajah 10: Penerangan formula menggunakan 'Papan Tanda'

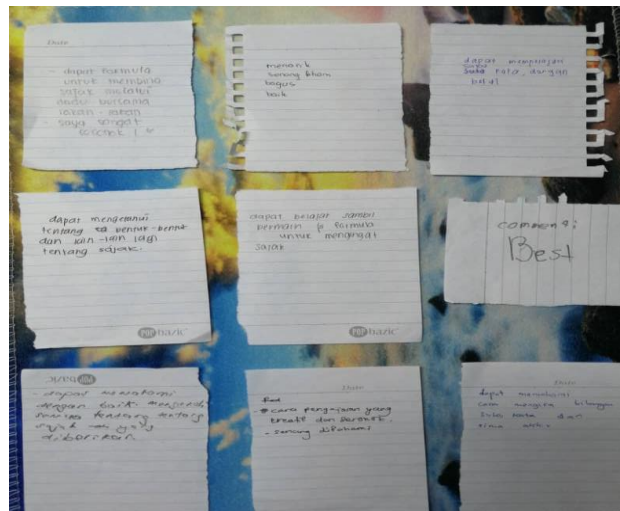


Rajah 11: Penerangan bentuk sajak menggunakan 'Televisyen Ilmiah'



Rajah 12: Permainan 'Dadu Beracun'

Sebelum kumpulan murid bergerak ke stesen seterusnya, mereka diminta menulis refleksi atau komen tentang permainan atau aktiviti yang kami jalankan. Alhamdulillah, komen yang diberikan positif dan mereka memahami aktiviti yang kami jalankan. Aktiviti diteruskan dengan kumpulan murid yang lain pula. Kesuntukan masa menghadkan kami untuk menerangkan lebih terperinci berkenaan bentuk sajak tapi kami telah mencuba yang terbaik.



Rajah 13: Refleksi yang ditulis oleh murid

Jam 12.00 tengahari, segala aktiviti siap dijalankan dan kami diminta berkumpul di kantin sekolah untuk majlis penutup. Ucapan penutup dan penghargaan telah disampaikan oleh Pengetua SMK Datuk Haji Mohd Nor Ahmad dan juga Dr. Fadzilah. Sebelum pulang kami sempat bergambar dengan guru-guru dan murid-murid yang terlibat dalam program ini. Kami kemudiannya bergerak pulang ke USM pada jam 12.30 tengahari.



Rajah 14 dan 15: Sesi bergambar bersama guru-guru dan murid- murid

SMK Datuk Haji Mohd Nor Ahmad

3.3 Selepas

Setelah selesai program dijalankan, kami dikendaki menyediakan sebuah laporan BM BEST yang mengandungi input, proses dan output. Input merupakan kandungan modul sebelum dan selepas pembetulan, proses pula ialah proses menjalankan aktiviti BM BEST dan cabaran yang dihadapi dan output ialah gambar hasil aktiviti. Laporan ini harus dihantar kepada pensyarah kami iaitu Dr. Fadzilah binti Amzah.

Kami memperoleh pelbagai pengalaman baru ketika menjalankan program BM BEST dan akan cuba memanfaatkan pengalaman yang diperoleh untuk mengajar suatu masa kelak. Terima kasih Dr. Fadzilah kerana memberi kami peluang untuk mencuba merasai sendiri pengalaman mengajar di sekolah

4.0 LANGKAH – LANGKAH PELAKSANAAN PERMAINAN

1. Murid diminta duduk dalam bulatan.
2. Menggunakan papan tanda, guru menerangkan bentuk puisi menggunakan formula:

BEruk = BEntuk

RAmli = RAngkap

BAnyak = BAris

KAcau = KAta

Semua = Suku kata

RImas = RIma akhir



Rajah 16 dan 17: Penerangan formula menggunakan 'Papan Tanda'

3. Guru menerangkan bentuk puisi dengan merujuk televisyen ilmiah yang mengandungi

Sajak “**Kita Umpama Sehelai Daun**”

SAJAK KITA UMPAMA SEHELAI DAUN

kita umpama sehelai daun	(a)	*5 baris *4-5 patah perkataan
bertunas segar di hujung ranting	(b)	
lalu melebar dan merimbun	(a)	
tempat bercanda unggas meriang	(b)	
di bawah redup bebayang mentari	(c)	
andai kikir jasa dan bakti	(a)	*4 baris *4-5 patah perkataan
di mana lagi tempat bernaung	(b)	
dari tusukan bahang memijar	(c)	
unggas kecil tidak berkudrat	(d)	
kita umpama sehelai daun	(a)	*5 baris *4 patah perkataan
bakal kering sampai waktunya	(b)	
usahlah angkuh keupayaan diri	(c)	
sehingga lupa makhluk <i>duafa</i>	(b)	
ingin bernaung mencari hidup	(d)	
jadilah sehelai daun	(a)	*3 baris *3-4 patah perkataan
hijau menunas menyegar mata	(b)	
kering gugur menjadi baja	(b)	

4. Permainan dadu beracun bermula. Dadu beracun yang bersaiz besar mula diedarkan sambil muzik dimainkan.

5. Murid yang memegang dadu semasa muzik berhenti dikehendaki melambung dadu tersebut.

6. Murid harus menjawab soalan berdasarkan kata kunci pada dadu. Antara kata kunci yang diletakkan ialah bentuk, rangkap, baris, perkataan, suku kata dan rima akhir.



Rajah 18 dan 19: Permainan ‘dadu beracun’

7. Murid yang menjawab dengan betul akan diberi ganjaran iaitu gula-gula.
8. Permainan akan diteruskan sehingga soalan habis dijawab.
9. Guru mula membincangkan jawapan murid.

4.0 CABARAN DAN CADANGAN PENAMBAHBAIKAN

4.1 Cabaran semasa melaksanakan aktiviti

Sebelum program BM Best dijalankan, kami membuat rancangan pengajaran yang bersesuaian dengan tingkatan 2. Kami telah membuat beberapa pembetulan dan menanyakan kepada pensyarah.

Antara cabaran yang dihadapi oleh kami semasa mengajar murid tingkatan 2 dan tingkatan 3 di SMK Dato Haji Mohd Nor ialah ialah kawalan murid. Murid yang terdapat di sekolah itu digabungkan dan dibahagikan dalam beberapa kumpulan. Mereka terdiri daripada campuran tingkatan 2 dan tingkatan 3 daripada pelbagai kelas. Kawalan murid semasa program dijalankan agak sukar kerana mereka sukar dikawal dan suka berbual-bual. Namun begitu, kami dapat mengatasi masalah dengan memberi peringatan kepada mereka dan mengenakan denda yang bersesuaian supaya mereka memberi tumpuan semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Sebagai contoh, kami memberikan beberapa soalan dan kuiz untuk mereka menjawab selepas proses pengajaran dan pembelajaran. Apabila mereka dapat memberikan jawapan yang betul, mereka akan mendapat ganjaran dari segi fizikal dan mental seperti markah dikira dengan bintang yang diperolehi, pujian dan sedikit kudapan.

Selain itu, murid yang duduk di belakang akan buat kerja sendiri dan berbual-bual serta tidak memberi perhatian semasa pengajaran dan pembelajaran menyebabkan guru menggunakan seluruh tenaga semasa sesi penerangan. Terdapat juga murid yang pendiam dan pemalu. Murid juga bersikap kurang hormat dengan fasilitator USM dan tidak mendengar arahan dengan baik. Selain itu, ada murid yang tidak mengikut kumpulan yang telah ditetapkan kerana masuk ke kumpulan lain mengikut rakan menyebabkan bilangan murid dalam satu kumpulan tidak seimbang.

Selain itu, masa yang diambil untuk fasilitator menerangkan topik pembelajaran pada hari itu agak terhad. Dengan kekangan masa yang dihadapi dan tidak dapat dielakkan, kami mengambil inisiatif untuk mengambil hanya beberapa aktiviti yang terdapat dalam rancangan pengajaran. Kami cuba untuk menguruskan masa dengan baik dengan mempercepatkan penerangan berdasarkan topik supaya aktiviti dapat dilakukan dengan teratur tetapi masih berpandukan rancangan pengajaran yang telah dibuat.

Kami mengambil tajuk puisi tingkatan 2 yang bertajuk Kami Umpama Sehelai Daun, jadi mereka mempunyai serba sedikit pengetahuan sedia ada tentang ciri-ciri bentuk puisi. Kebanyakan murid tidak ingat tentang bentuk puisi. Jadi, kami menerangkan sedikit tentang contoh-contoh bentuk puisi dan cara mengenalpasti bentuk puisi.

Selain itu, tempat yang diberikan oleh kami agak kecil. Hal ini demikian kerana, terdapat dua stesen di dalam satu kelas. Kami diberikan beberapa makmal untuk menjalankan program kami. Apabila terdapat dua stesen di dalam satu makmal dan saling berdekatan membuatkan lagi suasana menjadi bising. Namun, kami tetap cekal mengajar murid tersebut dengan bersungguh-sungguh supaya objektif dan ilmu yang ingin disampaikan tercapai. Kami juga berharap murid seronok dengan program tersebut dan memberi makna kepada mereka serta kami juga berharap supaya program tersebut berjalan dengan jayanya. Pada awalnya, guru di sekolah tersebut menyediakan kami beberapa tempat yang luas dan kondusif untuk murid bergerak dari stesen ke stesen. Tetapi disebabkan cuaca pada pagi hari tersebut hujan, kami diberikan makmal seperti makmal biologi, fizik dan kimia. Kami tetap bersyukur walaupun tidak dapat melakukan program di luar kelas seperti yang dirancang, namun program ini masih dapat dijalankan hingga akhir.

Di samping itu, perjalanan pertukaran kelas juga kurang teratur. Hal ini disebabkan kerana, pergerakan kumpulan dari stesen ke stesen tidak teratur kerana nombor yang diberi

kepada setiap stesen berlaku pertindihan dan masa aktiviti setiap stesen berbeza. Akhir sekali, murid pergi ke stesen yang belum dilawati.

Selepas aktiviti dijalankan, murid dikehendaki untuk hadir di kantin untuk majlis penutupan. Kawalan murid juga tidak memuaskan dan tidak memberi sepenuh perhatian semasa guru dan ketua fasilitator sedang berucap. Namun, kami bersyukur kerana program tersebut berjalan dengan lancar dan memberi manfaat kepada mereka.

4.2 Cadangan penambahbaikan

Penambahbaikan yang harus dilakukan pada masa akan datang ialah peruntukan masa yang lebih panjang bagi program ini. Kesuntukana masa yang diberikan mengehendkan penyampaian kami jadi masa haruslah dipanjangkan lagi. Jika masa yang lebih dapat diberikan, kami dapat melakukan penerangan yang lebih terperinci terhadap murid- murid memandangkan kebanyakan daripada mereka tidak ingat tentang tajuk ini. Selain itu, tempat yang disediakan juga haruslah lebih sesuai dan selesa. Tempat yang agak sempit menyukarkan pergerakan kami. Kami memerlukan ruang yang agak luas kerana aktiviti yang kami jalankan memerlukan murid membentuk satu bulatan. Aktiviti seperti ini lebih sesuai jika dijalankan di tempat yang lebih luas dan selesa.

5.0 HASIL KERJA DAN REFLEKSI

5.1 Hasil kerja pelajar

Permainan ‘dadu beracun’ yang telah dijalankan tidak menghasilkan sebarang hasil kerja pelajar kerana pelajar hanya perlu membalik dadu dan menjawab soalan yang kami ajukan secara lisan. Kami menggunakan pendekatan mendengar dan bertutur dalam aktiviti kami. Kami telah sertakan CD yang mengandungi video yang sempat kami rakam.

5.2 Refleksi murid- murid sekolah

5.3 Refleksi ahli kumpulan.

Asmidar binti Mohd Tab (136341)

Assamualaikum dan salam sejahtera, saya akan menulis refleksi tentang pojek BM BEST yang telah dijalankan bagi memenuhi tugas Kursus Kaedah Mengajar Bahasa Melayu 1 (PPG 214). Pada pandangan saya, terdapat banyak kebaikan program ini dijalankan antaranya ialah memberi pendedahan kepada pelajar yang mengambil kursus ini untuk merasai sendiri pengalaman mengajar di sekolah. Kami berpeluang mengajar murid-murid di sekolah dan diberi peluang untuk mengawal suasana pembelajaran. Sebagai bakal guru, kami berpeluang meningkatkan keyakinan kami ketika berhadapan dengan murid. Selain itu, program ini juga amat baik jika diteruskan pada masa akan datang kerana melalui program ini kami diajar untuk berfikiran kreatif dan kritis. Permainan dan alat bantu mengajar yang kami hasilkan menjadikan kami lebih kreatif. Kami berusaha untuk menghasilkan permainan yang menarik minat murid menggunakan alat bantu mengajar yang menarik. Sebagai contoh, perancangan awal kumpulan saya hanyalah ingin mencipta satu alat bantu mengajar sahaja, namun apabila kami berkumpul dan mengadakan perbincangan, muncul idea baru untuk menghasilkan alat bantu mengajar yang lain. Alat bantu mengajar kami pada mulanya hanyalah sebuah 'dadu beracun' namun kemudian bertambah menjadi 'papan tanda formula' dan 'televisyen ilmiah'. Idea yang baru timbul ketika kami saling berbincang dan berkongsi pendapat. Setiap ahli kumpulan saling bekerjasama dari perancangan awal modul hinggalah program berlangsung. Kami juga mendapat sokongan berterusan oleh Dr. Fadzilah untuk penambahbaikan aktiviti yang ingin kami jalankan.

Kekurangan projek BM BEST pula ialah, masa yang agak suntuk bagi kami menjalankan aktiviti. Masa yang agak terhad menyebabkan kami terpaksa mempercepat penerangan dan permainan kami. Kami agak terkejar-kejar untuk menghabiskan aktiviti dan

terpaksa menghentikan permainan ketika loceng berbunyi. Selain itu, lokasi setiap stesen juga agak kecil dan terhad. Kami telah ditempatkan di sebuah makmal bersama satu lagi kumpulan lain. Kawasan ini agak kurang sesuai untuk dijalankan aktiviti berkumpulan terutamanya untuk membentuk sebuah bulatan. Keadaan meja yang juga terdapat paip juga agak mengganggu aktiviti kami. Bagaimanapun, kekurangan yang berlaku ini menjadikan kami lebih bersedia pada masa akan datang. Misalnya bagi masalah kekangan masa, kami masih mampu memberi penerangan menggunakan formula yang mudah diingati oleh murid. Bagi masalah tempat yang tidak sesuai pula, kami perlu bijak menyusun kedudukan setiap murid agar semua murid memberikan perhatian. Sebagai bakal guru, kami perlu bertindak segera dan sentiasa bersedia menghadapi sebarang kemungkinan. Masalah yang timbul mampu menjadikan kami bakal guru yang sentiasa responsif dan mampu berfikir secara kritis.

Saya amat berpuas hati dengan projek yang diadakan ini, kami menerima pengalaman serta input baru yang bermanfaat. Kami berpeluang membaca refleksi murid tentang aktiviti kami dan kami akan berusaha melakukan penambahbaikan. Kami juga saling bekerjasama sehingga saat akhir program ini dan hal ini memberi peluang kepada saya untuk lebih mengenali ahli kumpulan saya. Saya menyokong jika program seumpama ini diadakan lebih kerap bagi kami sebagai bakal pendidik. Akhir kata, terima kasih ahli kumpulan saya iaitu Nurasyikin dan Ting Tze Kiong serta rakan-rakan tutorial dan penghargaan buat Dr. Fadzilah yang merupakan pensyarah dan pembimbing kami yang amat baik. Terima kasih Dr. Fadzilah.

Nurasyikin Binti Jawad (136467)

Antara kekuatan Program BM Best ialah pelajar pendidikan di USM yang mengambil subjek PPG 214 Kaedah Mengajar Bahasa Melayu dapat merasai sendiri apabila mengajar di sekolah kelak. Saya juga mendapat pengalaman yang baharu dan telah merasai sendiri cabaran yang akan dihadapi kelak sebagai seorang guru. Saya dan ahli kumpulan telah membuat rancangan pengajaran yang bersesuaian dengan pelajar menengah bawah. Walaupun kami dihadapi dengan pelbagai cabaran seperti terdapat pelajar yang kurang hormat guru dihadapan dan pelajar yang menunjukkan sikap tidak berminat untuk belajar, namun kami dapat menguruskan dengan sebaik mungkin. Kami telah menarik perhatian mereka dengan melakukan pelbagai aktiviti yang menarik seperti melakukan aktiviti 'Dadu Beracun'. Saya telah menggunakan kaedah pengajaran yang santai dan masih berasaskan PAK 21. Saya dan ahli kumpulan berjaya mencapai objektif pengajaran kerana murid faham tentang topik pengajaran pada hari tersebut.

Antara kelemahan ialah kekangan masa kerana masa pengajaran agak pendek. Selain itu, murid juga bersikap tidak hormat kepada guru. Kawasan luar kelas yang dirancang tidak dapat dilakukan kerana hari hujan. Namun, program tersebut dapat dilakukan dengan jayanya.

Pada pendapat saya, program ini haruslah terus dilaksanakan dan didedahkan terutama pelajar pendidikan. Kami akan lebih terdedah dengan suasana di sekolah sebenar. Selain itu, program seperti ini harus dilakukan pada setiap semester bagi memberi pengalaman kepada kami.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih terutamanya kepada Dr. Fadzilah kerana menganjurkan program yang seronok ini dan terima kasih kepada rakan-rakan saya.

Ting Tze Kiong (136509)

Kekuatan kumpulan kami ialah kami telah menghasilkan satu aktiviti yang menarik iaitu permainan 'dadu beracun'. Aktiviti ini telah menarik minat murid untuk memberi lebih fokus terhadap pembelajaran yang kami ajar. Tidak dapat dinafikan bahawa dalam sesebuah kelas, murid-murid adalah berbeza dari segi mental, fizikal dan emosi dan ini menunjukkan tahap pencapaian yang berbeza. Tetapi melalui aktiviti ini, murid dapat memberi perhatian sepenuhnya kerana mereka tertarik. Penggunaan alat bantu mengajar membolehkan murid menguasai ilmu pengetahuan yang kami ajar. Tambahan pula, melalui aktiviti ini, murid juga dapat tumpukan perhatiannya pada pembelajaran kerana melalui permainan dapat mengelakkan pelajar daripada kebosanan. Kemudian, pelajar akan mudah faham kerana dapat menumpukan perhatian yang lebih.

Kelemahan saya semasa menjalankan program BM BEST ini ialah nada suara yang agak rendah semasa memberi penerangan topik. Nada suara saya yang rendah menyebabkan sesetengah pelajar tidak dapat menerima pengajaran daripada saya. Jadi, kebanyakan pelajar yang respon merupakan pelajar berdekatan dengan saya sahaja. Manakala, pelajar yang lebih jauh daripada saya tidak berupaya untuk memberi respon kerana tidak dapat dengar secara jelas apa yang saya cuba disampaikan. Selain itu, saya juga tidak memberi arahan yang jelas sebelum memulakan aktiviti dadu beracun. Jadi, sesetengah pelajar akan berada dalam keadaan keliru dan tidak faham terhadap peraturan aktiviti.

Selain itu, prestasi saya ketika mengajar kurang baik mungkin disebabkan saya terlalu cemas. Hal ini demikian kerana saya kurang fasih bercakap Bahasa Melayu. Jadi, percakapan saya tidak lancar dan intonasi pun bermasalah. Kemudian, sesetengah murid mungkin kurang faham apa yang saya nak sampaikan. Saya perlu menerang dengan lebih teliti dan menggunakan perkataan yang betul dan sesuai. Tambahan pula, masa yang terhad yang diperuntukkan menyebabkan perkara yang ingin saya sampaikan tidak tercapai.

Setiap kelemahan dan kekurangan yang dikesan perlu ditambahbaik bagi meningkatkan kualiti pengajaran pada masa akan datang. Berdasarkan kelemahan dan kekurangan dalam pengajaran dan pembelajaran, penambahbaikan yang perlu dilakukan adalah saya perlu meninggikan nada suara saya. Saya perlu lebih yakin dan percaya diri sendiri semasa sesi mengajar. Penyediaan satu mikrofon semasa menjalankan program juga amat membatu. Saya juga tidak boleh berasa cemas semasa PdP. Saya perlu berlatih atau sediakan hasil pengajaran dengan jelas sebelum mula sesi PdP supaya pelajar dapat memahami dan berminta pembelajaran.

Di samping itu, saya perlu lebih banyak pergaulan dengan orang Melayu supaya sebutan saya dapat diperbaiki. Saya perlu menggunakan intonasi dan sebutan yang sesuai, betul dan jelas. Saya sedang memperbaiki kelemahan ini dengan menonton Youtube dan mengubah intonasi saya. Saya juga selalu minta ajar daripada kawan bangsa Melayu dan mereka juga memperbaiki kesilapan yang saya lakukan.

Kesimpulanya, pelbagai cabaran dan tanggungjawab untuk menjadi seorang guru dan bukan sekadar mengambil bidang kerja sebagai seorang guru. Guru hendaklah peka terhadap setiap kelemahan dan kekurangan yang terdapat semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Ini penting untuk membuat penambahbaikan bagi meningkatkan mutu pengajaran pada masa hadapan. Hal ini juga bagi memastikan kelemahan dan kekurangan tersebut tidak berulang lagi pada masa hadapan.

6.0 FAEDAH PROJEK BM BEST

Banyak manfaat yang kami diperolehi melalui program BM best ini, terutamanya adalah kelantangan suara. Sebelum menjalankan program ini, kami masih dalam keadaan yang cemas dan malu. Semasa kami menjalankan program ini, kami cuba menerangkan topik yang disediakan kepada 10 kumpulan kecil yang bergilir-gilir. Pada mulanya, suara kami adalah cemas dan kurang jelas. Apabila beberapa kali kami menerangkan topik yang disediakan, suara kami menjadi lantang dan tegas. Suara yang lantang akan memudahkan murid mendengar, seterusnya membantu pemahaman murid terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kelantangan suara juga menunjukkan ketegasan dalam menyampaikan sesuatu. Hal ini akan membolehkan murid lebih tertumpu kepada penyampaian isi pelajaran tanpa menghiraukan gangguan-gangguan lain. Bukan itu sahaja, ketegasan dalam menyampaikan pelajaran juga akan membuatkan murid lebih hormat kepada guru.

Selain itu, melalui proses program BM Best ini, kami telah mengenali cara komunikasi dengan pelajar dan rakan-rakan. Tidak dapat dinafikan bahawa dalam sesebuah kelas murid-murid adalah berbeza daripada pelbagai mental, fizikal dan emosi. Maka, kami cuba berkawan dengan murid, membuatkan hubungan silaturrahim antara kami dengan murid semakin rapat. Kami sambil mengajar sambil tanya mereka adakah betul-betul faham apa yang disampaikan oleh guru. Jika terdapat pelajar yang masih tidak faham, kami akan mengajar semula bahagian yang mereka tidak faham. Kami mula lebih mengenali sikap, sahsiah dan cara pengajaran rakan-rakan, hal ini sekaligus mengukuhkan dua hala hubungan kami. Selain itu, tunjuk ajar yang diberikan oleh rakan-rakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran ini membolehkan ahli kumpulan yang lemah memperbaiki kelemahannya dan tidak akan mengulangnya lagi pada masa hadapan. Hal ini sekaligus dapat melatih kami untuk berkomunikasi dengan baik dan membuat persediaan untuk menjadi seorang guru yang berkualiti.

Kami perlu kreativiti menghasilkan bahan bantu mengajar. Melalui program ini, kami telah mengetahui bahawa bahan bantu mengajar akan menarik perhatian sepenuhnya murid-murid untuk pembelajaran. Hal ini kerana pembelajaran dalam adanya permainan dapat mengelakkan pelajar daripada dilanda kebosanan. Jadi, pelajar akan mudah faham kerana dapat menumpukan perhatian yang lebih. Kami boleh menghasilkan BBM yang seronok berdasarkan aktiviti PAK 21, ia mempunyai 47 jenis aktiviti boleh kami kaitkan dalam pengajaran kami. Disebabkan modul yang kami sediakan iaitu dadu beracun juga merupakan salah satu jenis aktiviti PAK 21. Pelajar dapat memperkukuhkan kefahaman mereka tentang topik yang disampaikan oleh kami melalui aktiviti dadu beracun. Pendek kata, BBM yang kreatifif dapat meningkatkan kualiti sesi PdP.

Kesimpulannya, kami ingin menyatakan bahawa program ini sungguh bermanfaat kepada bakal-bakal guru, disamping dapat melatih bakal-bakal guru sebelum menjadi seorang guru. Kami mengharapkan program ini dapat dijalankan secara berterusan dan dapat memberi bakal guru lebih ramai peluang untuk berlatih cara mengajar. Maka, situasi ini akan dapat melahirkan guru yang mempunyai kualiti dan nilai jati diri yang positif demi mencapai wawasan 2020.

7.0 STRATEGI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN (PDP)

1. Pendekatan Didik Hibur

Pendekatan ini digunakan ketika permainan 'dadu beracun' berlangsung. Permainan ini dijalankan secara santai. Semasa permainan ini berlangsung, muzik dimainkan dan dadu mula diedarkan. Murid yang memegang dadu ketika muzik berhenti dikehendaki membaling dadu dan menjawab soalan yang diberikan oleh guru. Permainan ini dijalankan secara santai dan berlaku interaksi antara guru dan murid.

2. Pendekatan Bertema

Tema bagi aktiviti ini ialah 'Bahasa dan Kesusasteraan'. Guru telah memilih sajak 'Kita Umpama Sehelai Daun' sebagai rujukan untuk mengajar murid tentang bentuk sajak. Semasa aktiviti 'dadu beracun' pula, guru menggunakan sajak 'Kuingin Berterima Kasih' sebagai rujukan untuk murid menjawab soalan. Tujuan guru mendedahkan murid dengan bentuk sajak adalah supaya murid lebih menghargai nilai karya sastera.

3. Prinsip 5P

a) Penggabungjalinan dan penyerapan

Kemahiran mendengar

Murid mendengar penerangan yang disampaikan oleh guru berkaitan bentuk sajak. Guru menggunakan formula '**BERuk RAmli BAnyak KAcau Semua RImas**' yang mewakili **Bentuk, Rangkap, Baris, Kata/Perkataan, Suku Kata dan Rima akhir**. Guru memilih formula ini bagi memudahkan murid mengaitkan pembelajaran dengan perkara yang mudah dibayangkan contohnya haiwan yang dipilih iaitu beruk. Murid akan lebih memahami bentuk puisi daripada formula yang disampaikan. Guru memulakan aktiviti penerangan dengan menggunakan alat bantu mengajar 'papan tanda' dan televisyen ilmiah'. Papan tanda telah

dilekatkan formula dan di 'televisyen ilmiah' telah dilekatkan sajak 'Kita Umpama Sehelai Daun'. Guru meminta murid memberikan perhatian ketika sesi penerangan supaya dapat menjawab soalan yang akan diberikan. Murid mendengar dengan tekun.

Kemahiran bertutur

Semasa permainan 'dadu beracun' bermula, murid diminta bergilir- gilir membaling dadu dan menjawab soalan berdasarkan alunan muzik. Kemahiran bertutur digunakan ketika murid menjawab soalan. Mereka perlu menjawab soalan berdasarkan pengetahuan yang mereka peroleh semasa penerangan guru tentang bentuk sajak. Jika jawapan yang diberikan betul, murid akan diberikan gula-gula. Jika jawapan yang diberikan salah, murid harus bertanya kepada rakan- rakan jawapan yang sebenar. Menjawab soalan guru dan bertanya soalan kepada rakan- rakan merupakan aplikasi kemahiran bertutur.

b) Penilaian

Penilaian dijalankan ketika murid menjawab soalan dalam permainan 'dadu beracun'. Guru menilai pencapaian murid dan tahap kefahaman murid ketika murid menjawab soalan yang diberikan. Semasa sesi penerangan juga penilaian tentang sikap murid boleh dijalankan. Sikap murid termasuklah tahap fokus murid dan kesungguhan yang ditunjukkan. Melalui penilaian, guru akan melanjutkan kepada aktiviti pemulihan dan pengayaan.

c) Pemulihan

Pemulihan diadakan bagi pelajar yang tidak dapat menjawab soalan yang diberikan. Murid yang tidak dapat menjawab soalan ketika permainan 'dadu beracun' harus bertanya kepada rakan- rakan. Kemudian guru akan menerangkan semula secara lebih terperinci bagi murid tersebut. Aktitvti pemulihan boleh dilakukan oleh guru dan rakan- rakan.

d) Pengayaan

Semasa permainan 'dadu beracun' dijalankan, murid yang berjaya menjawab soalan dikendaki membantu murid yang tidak berjaya menjawab. Mereka diberi tanggungjawab untuk melakukan penerangan berdasarkan pengetahuan mereka. Kemudian, barulah guru akan menerangkan dengan lebih terperinci.